Die Siedler II

Die nächste Generation

Handbuch Karteneditor









©1996 -2006 Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler, Blue Byte und das Blue Byte-Logo sind Warenzeichen von Red Storm Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Ubisoft und das Ubisoft-Logo sind Warenzeichen von Ubisoft Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Red Storm Entertainment Inc ist ein Unternehmen von Ubisoft Entertainment. Original Die Siedler II entwickelt von Blue Byte Software.

Entwickelt von Funatics Studio Alpha.

1 Inhalt

1 Inhalt **3**

2 Programmstart **4**

3 Menüs **5**
3.1 Datei 5
3.2 Editieren 5
3.3 Ansicht 6
3.4 Edit Modus 7
3.5 Tools 9
3.6 Gehe zu 9
3.7 Hilfe 9

4 Dialoge **10**
4.1 Umgebung 10
4.2 Karte spiegeln 11
4.3 Kartengröße ändern 12
4.4 Pinseleditor 13
4.5 Objekte ersetzen 14
4.6 Statistiken 15

5 Logical Editor **16**

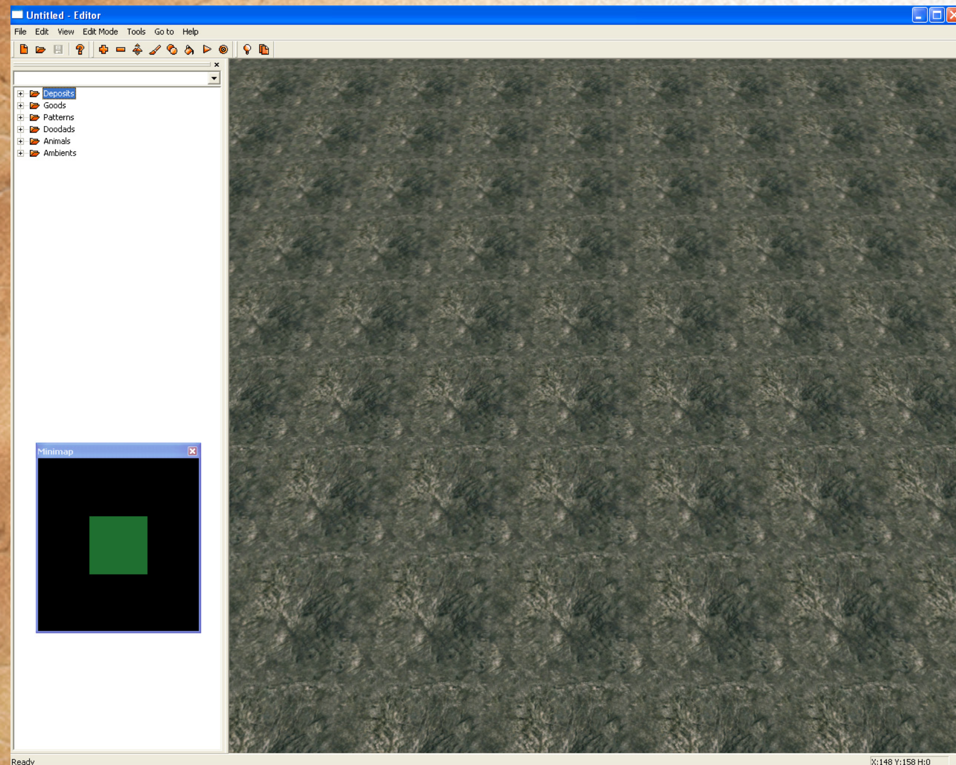
6 Erstellung einer neuen Karte **18**

7 Tastaturkürzel **20**

8 Hinweise, Tipps und Tricks **21**

2 Programmstart

Nachdem „*Die Siedler II - Die nächste Generation*“ vollständig installiert wurde, kann der Karteneditor über den Startmenü-Eintrag „*Die Siedler II - Die nächste Generation - Karteneditor*“ gestartet werden. Der Programmstart dauert einige Sekunden. Währenddessen wird ein Fortschrittsbalken angezeigt und über den Status des Programmstarts informiert.
Sobald das Programm vollständig geladen wurde, erscheint folgendes Bild:



Der größte Teil des Fensters besteht aus der 3-D-Ansicht der Spielwelt. Hier können Sie den Boden bearbeiten, Wasserflächen erzeugen sowie Bäume und andere Objekte setzen. Im oberen Teil des Fensters finden Sie die Menüleiste und Toolbars mit Buttons für die am häufigsten benutzten Funktionen. Auf der linken Seite befindet sich eine Liste für die zu setzenden Objekte, z.B. Bäume, Ressourcen und Bodentexturen.

3 Menüs

Über das Hauptmenü können sämtliche Funktionen des Editors aufgerufen werden.

3.1 Datei

Im Menü „Datei“ stehen folgende Befehle zur Verfügung:

Neu — Bietet die Möglichkeit, eine leere Karte zu erstellen.

Öffnen... — Lädt eine Karte in den Editor. In der Dateiauswahl kann gewählt werden, ob eine Karte aus „*Die Siedler II - Die nächste Generation*“ geladen werden soll (Standardeinstellung „*Karten Siedler II DNG*“) oder ob der Import einer Karte des originalen „*Die Siedler II – Veni, Vidi, Vici*“ von 1996 gewünscht wird („*Siedler II Karten*“).

Speichern — Speichert die Karte unter ihrem aktuellen Namen. Sollte der Eintrag grau erscheinen, müssen sie der Karte zunächst einen Namen geben. Benutzen sie hierzu den Menüpunkt „*Speichern unter...*“.

Speichern unter... — Öffnet eine Dateiauswahlbox und bietet die Möglichkeit, die aktuelle Karte unter einem anderen Namen abzuspeichern.

Textur von aktueller Karte speichern — Bietet die Möglichkeit, eine Übersichtskarte der aktuellen Karte in Form einer Bitmap zu speichern. Die Größe der Bitmap kann frei gewählt werden (bis zu einer Größe von 2048^2).

Beenden — Beendet das Programm.

3.2 Editieren

Das Menü „Editieren“ enthält folgende Funktionen:

Rückgängig — Nimmt die zuletzt durchgeführte Aktion zurück.

Wiederholen — Wiederholt die zuvor zurückgenommene Aktion.

Umgebung... — Öffnet den Dialog „*Umgebung*“ (siehe unten, *4.1 Umgebung*) zur Einstellung der Umgebungsparameter (Tageszeit, Licht, Nebel etc.).

Karte spiegeln...	Öffnet den Dialog „Karte spiegeln“ (siehe unten, 4.2 Karte spiegeln)
Kartengröße ändern...	Hier kann die Größe der Karte verändert werden, ohne bereits gesetzte Objekte zu verlieren (siehe unten, *4.3 Kartengröße ändern*).
Karteneinstellungen...	Hier werden globale Einstellungen vorgenommen, welche die gesamte Karte betreffen (z.B. der verwendete Wassertyp oder die Spielereinstellungen für Multiplayer-Karten und Kampagnen).
Logical Editor...	Öffnet den Logical Editor. Diesem Editor ist ein eigenes Kapitel gewidmet (siehe unten, *5 Logical Editor“„*).
Logical Editor Preset ausführen...	Stellt eine Liste der vorhandenen Logical-Editor-Presets zur Verfügung und bietet die Möglichkeit, diese direkt auszuführen, ohne den Umweg über den Logical Editor gehen zu müssen

3.3 Ansicht

Das Menü „Ansicht“ hält folgende Einträge für Sie bereit:

Toolbar	Blendet die Toolbar ein- und aus.
Statusleiste	Zeigt oder verbirgt die Statusleiste. Die Statusleiste zeigt Informationen über die aktuelle Cursor-Position an.
Objektliste	Blendet die Liste mit den verfügbaren Objekten ein oder aus.
Startpositionen	Gibt an, ob Startpositionen auf der Karte angezeigt werden sollen.
Umgebungsgeräusche	Gibt an, ob Umgebungsgeräusche auf der Karte angezeigt werden sollen.
Blockierte Höhe	Gibt an, ob Felder, die aufgrund eines zu starken Gefälles blockiert sind, auf der Karte angezeigt werden sollen.
Rohstoffe	Zeigt oder verbirgt Rohstoffe wie Kohle, Gold oder Fische.
Minikarte	Zeigt oder verbirgt eine Miniaturansicht der aktuellen Karte.
Auslöser	Bestimmt, ob Auslöser visuell dargestellt werden sollen oder nicht.
Logisches Raster	Zeigt oder verbirgt ein Raster, auf dem logische Objekte wie Deposits oder Rohstoffe gesetzt werden können.
Feines Raster	Zeigt oder verbirgt ein feines Raster. Das feine Raster repräsentiert das Drahtgittermodell der Landschaft und zeigt, an welchen Stellen kleine Objekte (Doodads) gesetzt werden können.
Deposits	Bestimmt, ob Deposits (abbaubare Gegenstände wie z.B. Bäume) angezeigt werden sollen.
Doodads	Bestimmt, ob Doodads (Dekorationsgegenstände wie z.B. Gräser und Sträucher) angezeigt werden sollen.
Tiere	Bestimmt, ob Tiere angezeigt werden sollen.
Ghost-Objekt	Bestimmt, ob ein Ghost-Objekt angezeigt werden soll, wenn Objekte hinzugefügt werden.
Nebel	Bestimmt, ob Nebel angezeigt werden soll. Nebeleinstellungen können im Umgebungsdialog vorgenommen werden.

3.4 Edit Modus

Im Menü „Edit Modus“ kann ausgewählt werden, auf welche Weise die Karte modifiziert werden soll. In jedem „Edit Modus“ liegen verschiedene Aktionen auf den Tasten und Maustasten und bestimmen, wie die Karte an der jeweiligen Cursor-Position modifiziert wird:

Hinzufügen	Fügt Objekte zur Karte hinzu. Es wird das Objekt hinzugefügt, das in der Objektliste ausgewählt ist. Es muss beachtet werden, dass nicht jedes Objekt auf jedem Untergrund stehen darf. Beispielsweise können Bäume nicht auf dem Wasser gesetzt werden. Mit der linken Maustaste wird das Objekt hinzugefügt, mit der rechten Maustaste wird das Objekt entfernt. Die Größe des Cursors kann im Dialog in der rechten unteren Ecke eingestellt werden, ebenso die Stärke.
Entfernen	Bietet einen Radiergummi, mit dem durch Linksklick alle Objekte entfernt werden können, die sich unter dem Cursor befinden. Die Größe des Cursors ist auch hierbei einstellbar.
Höhe	Mit diesem Befehl lässt sich die Höhe der Karte editieren. Beim Druck auf die linke Maustaste wird das Terrain erhöht, beim Druck auf die rechte Maustaste wird es gesenkt. Zusätzlich bietet die Leertaste ein Glättungs-Werkzeug und über die Taste P lassen sich Plattformen erzeugen. Der Radius und die Stärke sind einstellbar.

Pinsel	Mit dem Pinselwerkzeug lassen sich vorgefertigte Kombinationen aus Objekten und Bodentexturen auf einmal setzen.
Kopieren	Mit dem Kopierwerkzeug lassen sich Bereiche der Karte auf andere Stellen kopieren. Hierzu hält man die linke Maustaste gedrückt und zieht eine rechteckige weiße Box auf. Lässt man die Maustaste los, wird der umrahmte Bereich in einen Zwischenspeicher kopiert. Eine nun schwarze Box zeigt an, dass sich die Daten dieser Position im Zwischenspeicher befinden. Mit der linken Maustaste lässt sich nun der gewählte Bereich (oder auch nur bestimmte Objektgruppen) auf beliebige Positionen setzen. Der gewählte Bereich kann mit einem Druck auf die rechte Maustaste wieder aufgehoben werden. Nun kann ein neuer Bereich gewählt werden.
Füllen	Das Füllwerkzeug füllt größere Gebiete der Karte mit dem ausgewählten Boden-Pattern (Bodentextur). Hierbei ist wählbar, ob das Pattern auf einen bestimmten Höhenbereich gesetzt werden soll oder es ein gewähltes Pattern ersetzen soll.
Startpositionen	Hiermit lassen sich die Startpositionen der Spieler setzen. Die Startpositionen erhalten laufende Nummern, d.h. die zuerst gesetzte Startposition gilt für den ersten Spieler, die zweite für Spieler 2 usw. Mit der linken Maustaste wird eine Startposition gesetzt, mit der rechten Maustaste kann eine Startposition wieder entfernt werden. Es gilt zu beachten, dass Startpositionen nur dort gesetzt werden können, wo auch ein Platz für ein großes Gebäude ist. Wird eine Startposition auf eine nicht gültige Position gesetzt oder wird eine bereits gesetzte Startposition durch andere Editiermaßnahmen ungültig, so wird die Startposition rot dargestellt. Gültige Startpositionen erscheinen in blauer Farbe.

3.5 Tools

Das Menü „Tools“ besteht aus folgenden Werkzeugen:

Karte validieren	Öffnet einen Validierungsdialog, in dem eventuelle Fehler, die bei der Kartenerstellung gemacht wurden, angezeigt und behoben werden können.
Spielgeschwindigkeit	Setzt die Spielgeschwindigkeit. Dies hat Auswirkungen auf die Bewegung des Wassers, der Tiere und der Bäume.
Rastereinstellungen	Hier können die Farbe und die Transparenz für die grafische Darstellung der Raster gewählt werden.
Hardware-Maus anzeigen	Im Normalfall wird der Hardware-Mauszeiger verborgen, wenn die Karte editiert wird. Diese Option erlaubt es, den Mauszeiger dennoch anzeigen zu lassen.
Statistiken	Zeigt Statistiken der Karte an.

3.6 Gehe zu

Das Menü „Gehe zu“ erlaubt den Sprung mit der Kamera direkt auf bestimmte Positionen:

Zentrum der Karte	Zentriert die Kamera auf den Mittelpunkt der Karte.
Spieler 1 bis Spieler 6	Bewegt die Kamera zu den Startpunkten der jeweiligen Spieler, sofern vorhanden.

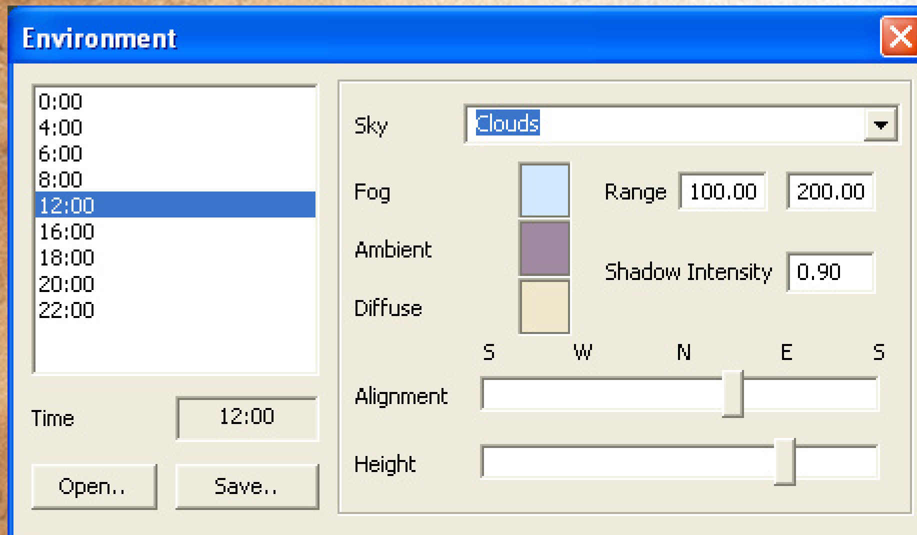
3.7 Hilfe

Der Menüpunkt „Hilfe“ bietet die Möglichkeit, das Handbuch aufzurufen und Support-Informationen zu erhalten.

4 Dialoge

4.1 Umgebung

Der Dialog „Umgebung“ bietet die Möglichkeit, die Umgebung der Karte zu definieren. Hierzu gehören z.B. das Aussehen des Himmels, der Sonnenstand und andere Umweltparameter.



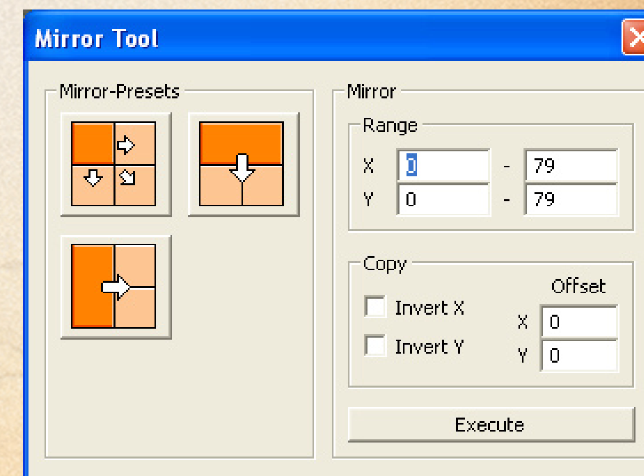
Auf der linken Seite sehen sie eine Reihe von Uhrzeiten. Mit einem Klick auf eine der Uhrzeiten können sie auf der rechten Seite sehen, welches „Wetter“ zu dieser Uhrzeit auf der Karte aktiv sein soll.

Himmel	Wählt den aktuellen Himmel aus. Auszuwählen sind „Clouds“ (Wolken) und „Stars“ (Sternenhimmel).
Nebel	Definiert die Farbe des Nebels sowie dessen Bereich. Der erste Wert gibt die Entfernung vom Betrachter aus in Metern an. Der zweite Wert gibt an, in welcher Entfernung der Nebel seine höchste Dichte erreicht hat.
Ambient	Gibt die Grundhelligkeit der Umgebung an. Wird hier Schwarz gewählt, sind alle Objekte schwarz, die nicht direkt vom Sonnenlicht beleuchtet werden.
Diffuse	Gibt die Farbe des Sonnenlichtes bzw. des Mondlichtes an. Für die Sonne sollten leicht gelbliche Farbtöne verwendet werden, für die Nacht eher bläuliche.
Schattenintensität	Gibt an, wie stark die Schatten sein sollen. Ein Wert von 0 entspricht keinem Schatten, ein Wert von 1 bedeutet maximale Schattenintensität.
Ausrichtung & Höhe	Bestimmt die Himmelsrichtung und die Höhe der Sonne.

Durch die beiden Buttons „Öffnen...“ und „Speichern...“ können sie die Wettereinstellungen in einer Datei ihrer Wahl speichern, um sie später für z.B. eine andere Karte wieder abrufen zu können. Möchten Sie eine Karte dauerhaft mit bestimmten Wettereinstellungen versehen, sollten diese Wettereinstellungen mit dem Namen der Karte mit angehängtem „.bin“ im Verzeichnis „Data\settings“ abgespeichert werden. Für „meinekarte.s2m“ würde man hier also die Wettereinstellungen „meinekarte.bin“ abspeichern. Diese werden dann im Spiel beim Start der Karte automatisch geladen.

4.2 Karte spiegeln

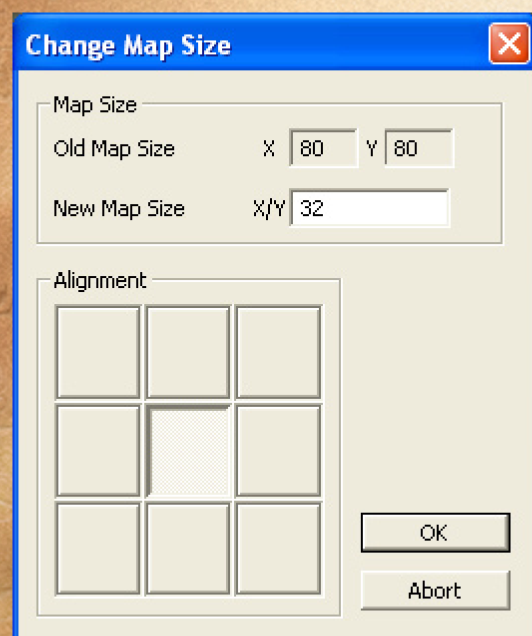
Besonders bei Multiplayer-Karten, in denen es notwendig ist, dass mehrere Bereiche der Karte gleich aussehen, ist es nützlich, mit Hilfe des Dialoges „Karte spiegeln“ Teile der Karte zu spiegeln.



Um eine 2- oder 4-Spieler-Karte zu erstellen, können die Spiegel-Presets verwendet werden. Diese spiegeln eine Seite oder eine Ecke der Karte direkt so, dass die gesamte Karte gefüllt wird.
Möchte man andere Bereiche spiegeln, kann die rechte Hälfte des Dialoges benutzt werden. Hier wird ein Bereich in logischen Koordinaten gewählt, der benutzt werden soll.
Nun kann ausgewählt werden, welche Achse gespiegelt werden soll (auch das Spiegeln beider Achsen ist möglich). Mit dem Parameter *offset* kann man die Zielposition verschieben, an die kopiert werden soll. Wird hier Null eingetragen, wird der Bereich nur gespiegelt, nicht aber verschoben.

4.3 Kartengrösse ändern

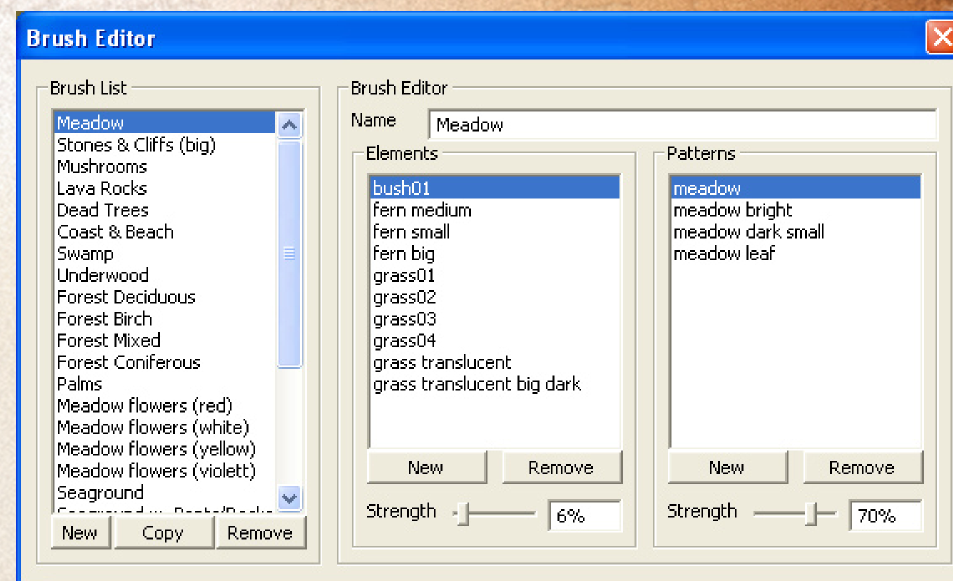
Mit dem Dialog „Kartengröße ändern" ist es möglich, die Kartengröße zu verändern, ohne bereits gesetzte Objekte zu verlieren.



Hierzu wählt man eine Ecke, in welche die bestehenden Objekte gesetzt werden sollen, außerdem eine neue Kartengröße. Klickt man auf „OK", wird die Größe dann dementsprechend angepasst.

4.4 Pinseleditor

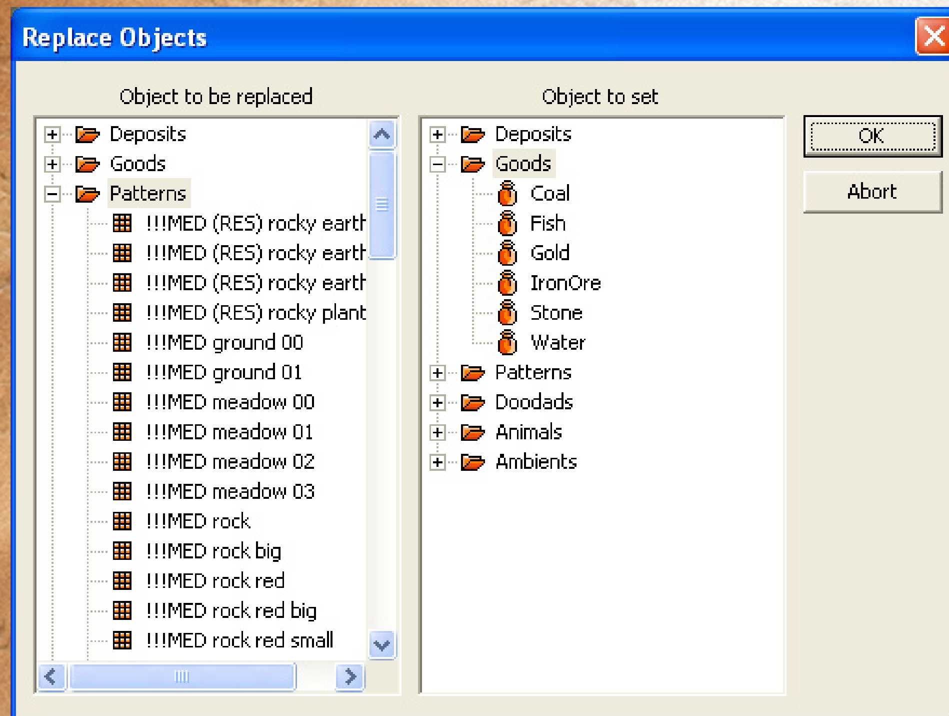
Der Pinsel-Editor erlaubt es, eigene Pinsel zu erstellen, die aus mehreren Objekten und Bodenkacheln bestehen. So lässt sich das Erstellen von Karten extrem beschleunigen.



Es wird bereits eine Vielzahl von Presets mitgeliefert, die ihnen einen Eindruck der Möglichkeiten der Pinseltechnik präsentieren.
Auf der linken Seite befindet sich eine Liste mit den verfügbaren Presets. Hier können auch Presets hinzugefügt, entfernt oder kopiert werden.
Auf der rechten Seite lassen sich die Presets editieren. Jedes Preset kann hier einen beliebigen Namen erhalten. Presets lassen sich beliebig aus Objekten und Bodenkacheln zusammensetzen. Die Stärke kann für jedes Element separat in Prozent eingestellt werden, um die Häufigkeit der Elemente zu beeinflussen.

4.5 Objekte ersetzen

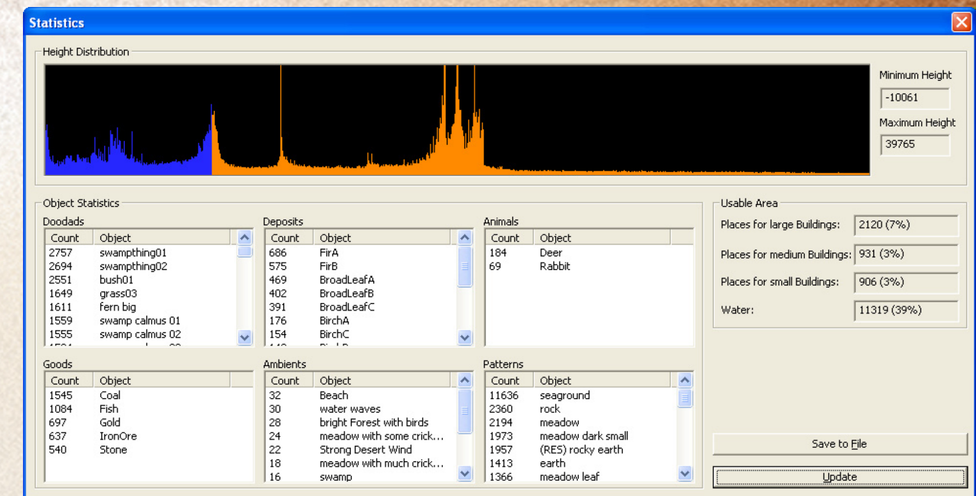
Im Dialog „Objekte ersetzen“ besteht die Möglichkeit, vorhandene Objekte der Karte durch andere Objekte zu ersetzen. Auch das Ersetzen von Bodenkacheln ist möglich.



Auf der linken Seite kann aus einer Liste gewählt werden, welches Objekt gesucht werden soll. Wird auf der Karte ein solches Objekt gefunden, wird das Objekt entfernt und mit einem aus der rechten Seite ausgewählten Objekt ersetzt. Auch das Ersetzen durch andere Objekttypen ist möglich: Sie können z.B. ein Deposit (wie z.B. einen Baum) entfernen und hierfür einen Rohstoff setzen.

4.6 Statistiken

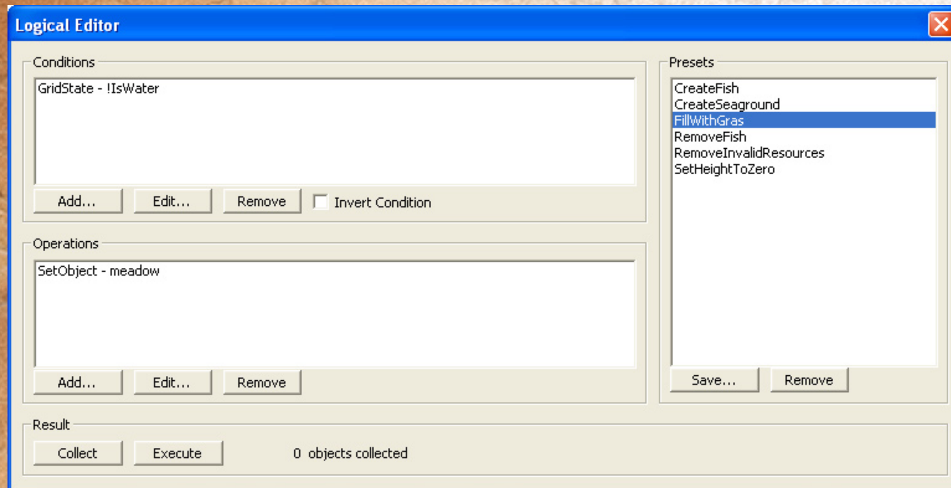
Um den Überblick über die bereits gesetzten Objekte und Ressourcen nicht zu verlieren, kann der Dialog „Statistiken“ benutzt werden.



Im oberen Bereich wird eine Höhenverteilung angezeigt. Die Höhenverteilung stellt grafisch gar, wie oft eine bestimmte Höhe auf der Karte vorhanden ist. So lässt sich leicht erkennen, ob es sich eher um eine hohe oder eine niedrig ausgelegte Karte handelt oder ob die Höhenverteilung gleichmäßig erfolgt ist.
Weiter unten finden sich die am häufigsten verwendeten Objekte in absteigender Reihenfolge. Ebenfalls werden prozentuale Anzeigen über Wasser und Bauplätze für verschiedene Gebäudegrößen angeboten. Es ist möglich, Statistiken zur Auswertung in eine Textdatei zu schreiben.

5 Logical Editor

Der Logical Editor ist ein Werkzeug, das nur von erfahrenen Anwendern verwendet werden sollte. Er hat folgendes Layout:



Bitte machen sie sich zunächst mit der vollständigen Bedienung und Funktionsweise des Editors vertraut, bevor sie den Logical Editor verwenden. Die Bedienung des Logical Editors ist nicht zwingend notwendig, kann die Arbeit bei richtiger Anwendung allerdings extrem verkürzen.

Der Logical Editor bietet die Möglichkeit, pro Rasterposition verschiedene Operationen auszuführen. Beispielsweise können Objekte gesetzt oder entfernt werden, die Höhe kann verändert werden usw. Damit nicht jede Rasterposition auf der Karte gleich behandelt wird, ist es möglich, die Bedingungen zu erstellen, um nur bestimmte Bereiche zu bearbeiten.

Die Arbeitsweise des Logical Editors umfasst dabei folgende Arbeitsschritte: In Phase 1 werden alle Positionen der Karte „eingesammelt", die bestimmte Bedingungen erfüllen. Die Bedingungen sind frei wählbar. In Phase 2 werden auf die „eingesammelten" Positionen (also die Positionen, die alle Bedingungen erfüllt haben) bestimmte Operationen angewendet. Es sind bereits einige vorgefertigte Presets im Lieferumfang, die weiter unten erläutert werden.

In der oberen Hälfte der linken Seite können Bedingungen definiert werden. Es folgen die möglichen Bedingungen im Überblick:

ContainsObject	Die Position muss ein bestimmtes Objekt oder einen bestimmten Objekttyp enthalten.
Gridstate	Die Position muss einen bestimmten Gridstate oder mehrere Gridstates enthalten. Die gewünschten Gridstates sind durch Checkboxen auswählbar. Bei einer grauen Checkbox wird der Gridstate ignoriert.
IsEvenOrOdd	Die Position soll gerade oder ungerade sein. Sie ist pro Achse (X/Y/Höhe) wählbar.
IsInRange	Die Position soll sich in einem bestimmten Bereich befinden. Sie ist pro Achse (X/Y/Höhe) wählbar.
IsLogicPosition	Es werden nur Positionen berücksichtigt, die sich auf dem logischen Grid befinden.
Random	Die Position wird mit der angegebenen Wahrscheinlichkeit berücksichtigt.

Nach einem Druck auf den Knopf „Einsammeln" sehen sie einen Fortschrittsbalken. Nachdem dieser abgelaufen ist, sehen sie im unteren Bereich des Logical Editors, wie viele Positionen erfasst wurden. Auf die erfassten Positionen können nun Operationen angewendet werden, die in der unteren Hälfte definiert werden. Die möglichen Operationen sind die folgenden:

ModifyHeight	Verändert die Höhe. Die Höhe kann auf bestimmte feste Werte oder aber auch auf relative Werte gesetzt werden. Es lassen sich auch einfache mathematische Operationen ausführen.
RemoveObject	Bietet die Möglichkeit, bestimmte Objekte oder Gruppen von Objekten zu entfernen.
SetObject	Bietet die Möglichkeit, ein bestimmtes Objekt zu setzen.

Für die jeweiligen Bedingungen und Operationen können auf der rechten Seite Presets erstellt werden, damit zuvor getätigte Einstellungen schnell wieder abgerufen werden können. Mit einem Doppelklick auf ein Preset gelangt dieses in die Liste auf der linken Seite. Somit kann ein Preset auch modifiziert werden, bevor es genutzt wird.

Zusätzlich existiert ein einfacher Dialog, um Logical-Editor-Presets auch direkt ausführen zu können.

Im Lieferumfang sind folgende Presets enthalten:

CreateFish	Generiert Fisch-Rohstoffe in Küstennähe.
CreateSeaground	Generiert automatisch Meeresboden an Stellen, an denen die Höhe unter Null liegt.
FillWithGras	Füllt die gesamte Karte mit Gras, sofern die Fläche nicht unter Wasser liegt.
RemoveFish	Entfernt alle Fisch-Rohstoffe.
RemoveInvalidResources	Entfernt ungültige Rohstoffe von der Karte.
SetHeightToZero	Setzt die gesamte Kartenhöhe auf die Höhe Null zurück.

6 Erstellung einer neuen Karte

Grundsätzlich können Sie bei der Erstellung einer neuen Karte verschiedene Vorgehensweisen nutzen. Die praktischen Erfahrungen mit dem Editor haben uns jedoch gezeigt, dass eine neue Karte am einfachsten und schnellsten zusammengebaut werden kann, wenn man die nachfolgend beschriebene Reihenfolge einhält:

- Zunächst sollten Sie einen zumindest groben Entwurf auf Papier erstellen. Dort können Sie planen, welche Land- und Wasserflächen in welcher Form Sie in der Karte haben wollen. Außerdem können Sie sich so einen ersten Überblick über die Ressourcenverteilung und taktische Gesichtspunkte wie etwa die Verteilung der Startpositionen verschaffen.
- Danach wählen Sie im Menü „Datei“ den Befehl „Neu“ aus. In der sich öffnenden Maske wählen Sie die Größe der zu erstellenden Karte aus und sehen dann eine leere Karte.
- Auf der leeren Karte sollten Sie zunächst gemäß Ihrem Entwurf die Verteilung der Patterns vornehmen, die unter anderem Einfluss auf die verfügbaren Bauplätze und die Ressourcen hat. Dazu nutzen Sie den Edit-Modus „Hinzufügen“. Auch die Edit-Modi „Pinsel“ und „Füllen“ können Ihnen hier wertvolle Dienste leisten. Bei Multiplayer-Karten, die häufig identische Kartenregionen enthalten sollten, um die Chancengleichheit für alle Spieler zu gewährleisten, können Sie auch die Funktion „Karte spiegeln“ verwenden.
- Anschließend bietet es sich an, die Bodenfläche mit Hilfe des Edit-Modus „Höhe“ zu modellieren. Damit können Sie verschiedene Bereiche unterschiedlich hoch anlegen (z.B. Meer / Gebirge). Bei aktivem Edit-Modus „Höhe“ können Sie mit der linken Maustaste die Höhe vergrößern und mit der rechten Maustaste verkleinern.
- Nun können Sie im nächsten Schritt auf die modellierten Patterns Bodenschätze (Kohle, Gold, Eisenerz, Granit) und Waren (z.B. Bäume, Steine) aufsetzen. Dazu verwenden Sie den Edit-Modus „Hinzufügen“ und wählen die Bodenschätze aus dem Verzeichnis „Deposits“ sowie die Waren aus dem Verzeichnis „Goods“ aus.

  TIPP: Bei den Bodenschätzen ist es ideal, wenn die Menge der Kohle ungefähr der Summe aus den Mengen an Gold und dem zweifachen an Eisenerz entspricht (Kohlevorrat = mindestens 2 x Eisenerzvorrat + 1 x Goldvorrat), da Gold und Eisenerz nur mit Kohle zusammen verarbeitet werden können.
- Danach können Sie im Edit-Modus „Startpositionen“ für die geplante Anzahl von Spielern die Startplätze setzen, an denen zu Spielbeginn automatisch die Hauptquartiere errichtet werden. Achten Sie hier bitte darauf, dass ein Startplatz nur an einem Bauplatz für große Gebäude gesetzt werden kann.
- Nun können Sie sich an die Feinarbeiten machen, die Sie wiederum im Edit-Modus „Hinzufügen“ durchführen. Dazu gehört das Einfügen so genannter „Doodads“ (z.B. Pflanzen oder Felsen), von Tieren und von Fischen. Bitte beachten Sie hier, dass bestimmte Objekte nur auf bestimmten Patterns gesetzt werden können. Ferner können Sie Patterns noch feiner bearbeiten und durch Auswahl aus dem Verzeichnis „Ambients“ Sound-Effekte hinzufügen.
- Wenn Sie Ihre Karte fertig gestellt haben, müssen Sie die Karte unter „Eigene Dateien\S2\maps“ speichern, damit Sie sie auch spielen können.



7 Tastaturkürzel

Ctrl+Z	Letzte Aktion rückgängig machen
Ctrl+R	Zuvor rückgängig gemachte Aktion wiederholen
A	Edit-Modus „Hinzufügen“
C	Edit-Modus „Kopieren“
F	Edit-Modus „Füllen“
H	Edit-Modus „Höhe“
R	Edit-Modus „Entfernen“
B	Edit-Modus „Pinsel“
S	Edit-Modus „Startpositionen“
P	Plattformen erzeugen (im Edit-Modus „Höhe“)
Leertaste	Oberfläche glätten (im Edit-Modus „Höhe“)
Ctrl+N	Neue Karte erstellen
Ctrl+O	Karte laden
Ctrl+S	Karte speichern
Ctrl+G	Logisches Raster einschalten
Ctrl+L	Logical Editor aufrufen
Shift/Strg	Höhen-Editierung beschleunigen (nur im Edit-Modus „Höhe“ aktiv)

8 Hinweise, Tipps und Tricks

- Der Editor verfügt über automatisierte Mechanismen, die es nicht erlauben, jedes Objekt an jede beliebige Stelle zu setzen. Sollte ein Objekt nicht erscheinen, vergewissern sie sich, dass Sie das Objekt auf eine gültige Position setzen.
- Stein-, Kohle-, Gold- und Eisenerz-Rohstoffe können nur dort gesetzt werden, wo ein Abbau von Rohstoffen möglich ist. Hierzu kann die Bauplatzanzeige zu Rate gezogen werden.
- Fisch-Rohstoffe können nur in Küstennähe gesetzt werden.
- Insbesondere nach dem Editieren der Terrain-Höhe empfiehlt es sich, die Karte zu validieren, weil Objekte bei Höhenänderungen ungültig werden können. Ein gutes Beispiel sind Bäume, die nach einer Absenkung der Höhe im Wasser stehen und somit nicht von Holzfällern erreicht werden können.




UBISOFT


Blue Byte


F
FUNATICS
STUDIO